Retrospectiva 400 Dias

intro

Com o sucesso de crítica e comercial do jogo de The Walking Dead, a Telltale Games iniciou a produção de um de uma segunda temporada, mas para fazer a ponte do jogo com a continuação, o estúdio lançou em julho de 2013 um episódio em DLC chamado 400 dias.

Geral

400 Dias conta a história de uma figura misteriosa examinando os relatos de 5 sobreviventes ao longo de 400 Dias, relatos esses que foram deixados em um quadro de avisos de um posto de gasolina chamado Gil’s Stop. Os cinco sobreviventes são Vince, um homem condenado por homicídio; Wyatt, um homem fugindo com seu amigo de um perseguidor; Russell, um jovem viajando pela estrada; Bonnie, uma mulher com um relacionamento complicado com seu grupo; e Shel, uma sobrevivente morando no Gil’s Stop. Cada história é um segmento do episódio como um todo, e é possível escolher a ordem que quiser das histórias, mas existe uma ordem cronológica correta, sendo a ordem que eu mencionei aos personagens. Essa abordagem é muito interessante porque tanto a série quanto os quadrinhos não eram sobre o protagonista deles, mas sobre as pessoas que fazem parte desse mundo caótico, e explorar outros personagens além de Lee e Clementine traz um ar de incerteza sobre o que pode acontecer com esses personagens.

Design

Indo para um aspecto mais técnico, não é muito diferente dos episódios anteriores. Algo que é importante citar é que em todos os capítulos não oferecem exploração pelos cenários, com exceção da história de Shel. Outro problema seria que o episódio importa poucas escolhas da primeira temporada. Isso acontece em dois momentos apenas: o primeiro quando Russell decide esconder-se na mata, ele encontra o corpo de Carley ou Doug; e outro que os sobreviventes de câncer mencionam quem ficou para tomar conta do barco. O que faz parecer que ele é descartável ou irrelevante para a história do jogo por um lado, mas por outro como a maioria dos personagens não é vista nos cinco primeiros episódios, isso permite que eles tenham uma história mais independente e livre de amarras. O que nos leva a história do episódio.

História

A História de Vince

A história de Vince começa antes do apocalipse, com Vince atirando em uma pessoa, escondendo a arma do crime e fugindo. A história avança para o dia 2, com ele sendo transportado para a prisão dentro de um ônibus, preso em um engarrafamento perto de Gil’s

Stop. Seus colegas de banco são: Justin, que foi preso por organizar um esquema de pirâmide; e Danny, preso por algum escândalo sexual. Justin mencionando que envolvia um menor de idade, e mais dois detentos. Conversa vai conversa e conversa vem, um dos prisioneiros mata outro colega estrangulando, forçando um dos policiais a atirar na cabeça dele. Ao mesmo tempo, o surto começa, e o detento assassinado se transforma, matando o policial. Vince consegue pegar a arma do policial e matar o zumbi, mas o ônibus é tomado por uma horda. Para se libertarem das correntes, Vince precisa escolher atirar no pé de um dos dois colegas para se libertar. Quem ele escolher vai ficar para trás, enquanto o outro escapa com Vince.

A História de Wyatt

A história de Wyatt se passa no dia 41. Ele e seu amigo Eddie estão fugindo de um perseguidor, passando pelo posto de gasolina. Após sofrer um tiro no farol, o perseguidor sai da estrada. Enquanto discutem em como eles podem evitar de serem seguidos, eis que Eddie atropela alguém. Pelas pistas deixadas na estrada, tudo sugere que eles atropelaram uma pessoa viva. Eddie propõe jogar pedra, papel e tesoura para ver quem fica no carro e quem vai buscar o ferido. Wyatt pode jogar, sendo que será um jogo de melhor de três, ou recusar várias vezes até Eddie decidir sair. Se Wyatt foi a pessoa que saiu, vemos que a vítima foi o policial que estava no ônibus de Vince. Independentemente de quem vai buscar o corpo e quem fica no carro, o perseguidor ataca a pessoa que está no carro, a forçando a escapar e consequentemente deixar o companheiro e o policial atropelado para trás.

A História de Russell

A história de Russell se passa no dia 184. Enquanto caminha pela estrada rumo a cidade da sua avó, Russell avista o carro que estava perseguindo Wyatt. Nesse momento Russell conhece Nate, o motorista que oferece a ele uma carona. Os dois chegam ao Gil’s Stop, e são atacados por um atirador. Eles conseguem achar a posição dele, vindo de dentro do restaurante do posto, e conseguem incapacitá-lo entrando pelos fundos. O atirador é um senhor de idade com sua esposa que foi baleada mortalmente. Nate sugere matar os dois e pegar os suprimentos deles. Russell pode escolher compactuar ou se recusar a matá-los e deixar Nate. De qualquer jeito o casal morre.

A História de Bonnie

A história de Bonnie se passa no dia 220. Ela sobrevive com um casal, Leland e Dee. Leland começa a flertar com Bonnie, mas resolve parar quando Dee retorna para eles, o que deixa ela desconfiada. Dee conseguiu uma mochila com suprimentos em algum lugar. Quando Leland pergunta da procedência da mochila, o casal começa a discutir. Enquanto discutem, eles começam a ser perseguidos por um grupo desconhecido. Bonnie é alvejada e fica para trás, mas consegue se refugiar em meio a uma plantação, próxima ao Gil’s Stop. Quando uma figura misteriosa começa a se aproximar dela, Bonnie consegue acertá-la mortalmente, somente para descobrir que era Dee. Em meio a dor, Dee começa a descontar em Bonnie, e morre. Logo após, Leland aparece e pergunta para Bonnie o que aconteceu. Bonnie pode contar o que aconteceu para Leland ou mentir e esconder a

verdade. Dependendo do que for dito, Leland pode fugir com Bonnie levando a mochila que Dee saqueou ou ficar para trás com o corpo de Dee enquanto Bonnie foge.

A História de Shel

A história de Shel começa no dia 236. Shel mora no posto Gil's Stop com sua irmã Becca, sua amiga Stephanie, o líder Roman e com o grupo de sobreviventes de câncer que são apresentados no episódio 4 "Depois de Cada Esquina" e que roubaram o barco do grupo de Lee no final da temporada 1 "Não Há Tempo", também revelando que o grupo de Shel foi o mesmo grupo que perseguiu o grupo de Bonnie. Enquanto fazem o trabalho de rotina, Roman captura um invasor tentando furtar suprimentos. O grupo chega a um consenso que não é uma opção trazê-lo para o grupo, e ficam divididos entre matá-lo ou deixá-lo ir com alguns suprimentos, decisão essa que fica a cargo de Shel. O tempo então avança, indo para o dia 259. O grupo agora é assolado pela tristeza devido ao incidente com o invasor, seja ou porque o grupo escolheu executá-lo, ou porque o deixaram ir e logo em seguida sofreram um ataque, tomando a vida de um dos membros do grupo. Roman prendeu Stephanie por tentar escapar com comida e medicamentos, e pede que Shel a execute. Shel pode escolher executar Stephanie ou fugir do grupo com Becca em uma vã.

Epílogo - Dia 400

No último momento do jogo, no dia 400 é revelado a identidade da figura misteriosa. Tavia é a pessoa que leu os testemunhos dos sobreviventes e descobriu que em meio às notas eles deixaram instruções que levam ao lugar onde eles estão acampados juntos, os cinco junto de Becca. Encontrando-os, Tavia oferece ao grupo a oportunidade de se juntarem à comunidade dela. Dependendo do que Tavia disser para os sobreviventes e das ações tomadas durante o episódio, cada membro pode ou não se juntar a Tavia:

- Vince vai se juntar a Tavia apenas se ele atirou no pé de Danny e fugiu com Justin, porque através de Justin ele descobriu que tinha uma comunidade recrutando pessoas, e assim ele deixou Vince para ir atrás dela. Se Danny foi junto com Vince, infelizmente ele não sobrevive aos 400 dias.
- Wyatt se juntará caso tenha ficado no carro ou se Tavia disser que o grupo dela pode ter reunido pessoas que eles possam conhecer, porque ele está interessado em encontrar Eddie.
- Russell de forma similar, se junta a Tavia se ela disser que também podem ter reunido pessoas que eles conhecem porque ele quer encontrar a avó dele.
- Bonnie se junta a Tavia independentemente de qualquer escolha tomada por ela ou por outros personagens.
- Shel e Becca se juntaram se Shel escolheu fugir de Roman, porque ela precisa de proteção contra ele, ou se Tavia disser que o seu grupo possui pessoas de todas as idades.

Depois de decidirem quem fica e quem vai junto, o grupo decide queimar as anotações. Vince questiona Tavia se essa ideia vai dar certo, com a resposta ficando a cargo do jogador. O que acontece a seguir, bem isso fica para outro programa. E assim se encerra a primeira temporada.

Conclusão

400 Dias não é o melhor DLC do mundo, nem de longe é o melhor episódio até então, mas traz personagens interessantes em histórias que vão se encontrando. Por mais que as escolhas tomadas na primeira temporada mal sejam mencionadas no jogo, a forma de ver o tempo ao longo de 400 dias é interessante e o final tem um excelente gancho para a segunda temporada.